



# Компьютерные коллекционные карточные игры

Выполнил : Перелыгин Валентин

Группа : РИ-441215

# Что такое коллекционная карточная игра

Коллекционная карточная игра (ККИ) — разновидность настольных и компьютерных игр. В отличие от традиционных карточных игр, коллекционные карточные игры используют специальные карты, схожие с коллекционными карточками. В крупных коллекционных карточных играх могут существовать тысячи различных карт. Нельзя приобрести все существующие карты одновременно; вместо этого от игроков ожидается, что они будут приобретать карты небольшими наборами и составлять свои индивидуальные колоды. Собственно игра между игроками ведётся с использованием различных правил, которые могут сильно различаться для разных игр.

## История ККИ

История ККИ зародилась в Соединённых Штатах Америки и уходит корнями в XIX век. В США появилось новое хобби, ставшее впоследствии традиционным, — коллекционирование бейсбольных карточек. Карточки представляли собой кусочек картона размером со стандартную игральную карту с фотографией одного из известных бейсболистов, с небольшим текстом о нём. Главная особенность заключалась в методах распространения карточек — их запаковывали в непрозрачные пакетики в небольших количествах и продавали в таком виде. Покупателю оставалось только вскрыть пакет и узнать, какие ему достались карточки. Однако тут была одна хитрость — некоторых карт было напечатано больше, а некоторых — меньше. Соответственно, какие-то карточки считались более ценными из-за своей редкости, какие-то — менее ценными, поскольку их было очень много. Эти карточки собирали, ими обменивались, их продавали и за ними охотились. В 1904 году компания Allegheny Card Company выпустила специальный набор из 112 бейсбольных карточек, в котором помимо карт были ещё и правила для игры с ними. Эта игра не стала известной и не приобрела популярности, но по сути это был прообраз современных ККИ.

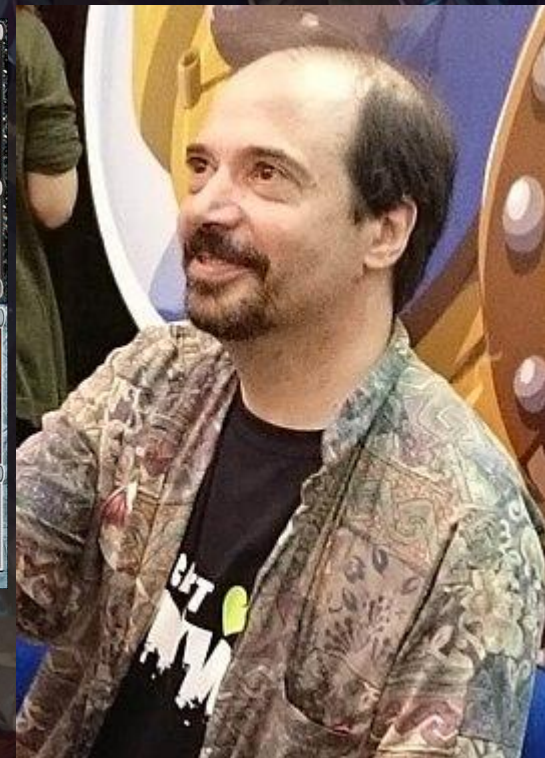
# Главный родоначальник ККИ

Заново история ККИ началась в 1993 году, когда малоизвестный математик Ричард Гарфилд придумал игру **Magic: The Gathering**. Она представляет собой карточную игру, в которой каждый игрок играет собственной колодой. Карты в колоде представляют собой территории, существ, события и заклинания. Игра построена на том, что игроки вводят в игру карты территорий, выполняющие роль ресурсов, а затем оплачивают ими розыгрыш остальных карт, в основном — существ и заклинаний. Цель игры заключается в том, чтобы победить соперника, атакуя его магией или своими существами.

Благодаря таланту разработчиков, MTG позволяет разыгрывать совершенно разные партии и, что очень важно, разнообразие карт всегда оставляет возможность устроить противнику сюрприз, разыграв карту или комбинацию карт, к которой он оказывается совершенно не готов.



Карты  
MTG



Создатель MTG – Ричард  
Гарфилд

# Первые компьютерные карточные игры

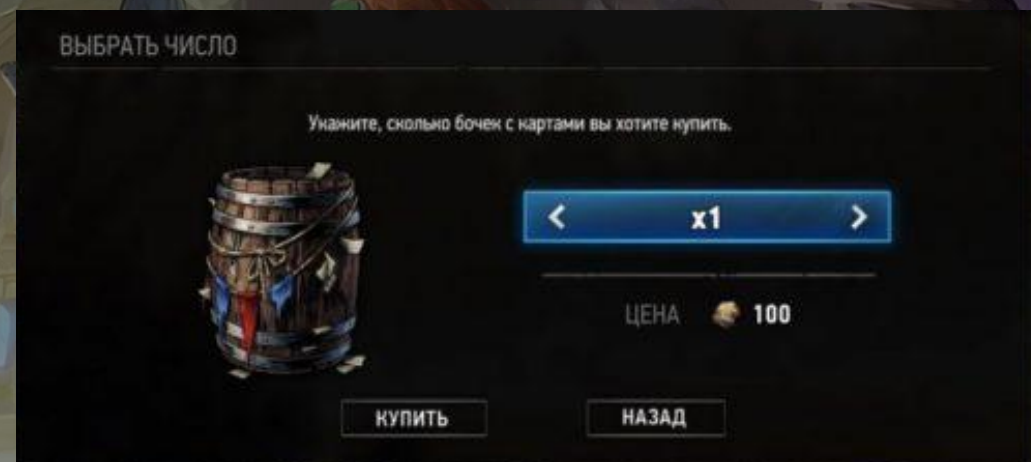
- 18 декабря 1998 – Pokemon Trading Card Game. По сути это была сильно упрощенная версия Magic: The Gathering;
- 14 мая 2002 – Magic: The Gathering Online. Первая онлайн итерация «магии» и максимально подобно симулировала свой реальный прототип;
- 24 марта 2011 – Pokemon Online – последняя актуальная карточная игра по покемонам;
- 19 декабря 2012 – Might & Magic: Duel of Champions. ККИ от Ubisoft, вдохновением для игры послужила также Magic: The Gathering;
- 11 марта 2014 – Hearthstone. Blizzard упростила правила MTG, проследила за предшественниками и в итоге сделала коммерчески успешный продукт, получивший признание массами. Именно поэтому, новые, все выходящие компьютерные ККИ игры многие сперва сравнивают с Hearthstone, а только потом с MTG.

Существует большое количество компьютерных ККИ разных издателей. Каждая ККИ имеет свою структуру, свои правила, свои карты. Тем не менее, у них есть общие черты:

- В подавляющем своём большинстве ККИ представляют собой стратегические игры с элементом случайности.
- Играющие сами составляют колоды карт. В ККИ имеется огромное количество карт — намного больше, чем может попасть в колоду.
- Карты продаются в виде случайных наборов. Поэтому, чтобы собрать конкурентоспособную колоду, приходится покупать эти наборы в магазине или создавать за внутриигровую валюту



Магазин наборов в Hearthstone



Магазин наборов в Gwent: The Witcher card game

# Hearthstone

Коллекционная карточная онлайн-игра по мотивам вселенной Warcraft, разработанная компанией Blizzard Entertainment и распространяемая по модели free-to-play. Игра была выпущена для персональных компьютеров 11 марта 2014 года, позже была портирована на другие платформы. Hearthstone представляет собой коллекционную карточную онлайн-игру, основанную на пошаговой системе передаче ходов между оппонентами в течение матча с использованием предварительно подготовленных колод карт. В игре доступны несколько игровых режимов, отличающихся правилами проведения матчей или использования колод. Как и в других играх этого жанра, в Hearthstone имеется стратегическая составляющая, проявляющаяся в тактике предметного сбора колод и рационального использования карт в течение матча, с элементом случайности, состоящем в порядке вытягивания карт из колоды и эффектах отдельных карт.



# Gwent: The Witcher Card Game

Гвинт: Ведьмак. Карточная игра — разрабатываемая компанией CD Projekt RED free-to-play. Гвинт является производной одноимённой карточной игры, фигурирующей в романе Анджея Сапковского «Крещение огнём» из цикла «Ведьмак», и мини-игры из ролевой компьютерной игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»

Игроки играют друг против друга, или против компьютерного интеллекта, предварительно собранными колодами, которые могут включать в себя от 25 до 40 карт. Игроки ходят по очереди; очерёдность первого хода определяется жребием. В течение своего хода игрок может выложить на игровой стол карту отряда, заклинание, иную особую карту или же спасовать. Цель игры: комбинируя имеющиеся карты в нужной последовательности, усиливая свои отряды и ослабляя отряды соперника, добиться превосходства по очкам и победить в двух раундах из трёх. Пас со стороны обоих игроков ознаменывает конец раунда или матча. В матче выигрывает тот игрок, чья сила отрядов на игровом поле к концу раунда превышает силу отрядов противника.





# The Elders Scrolls: Legend

The Elder Scrolls: Legends (дословно: Древние Свитки: Легенды) — это коллекционная карточная игра, разрабатываемая студией Dire Wolf Digital. Игра основана на пошаговых карточных матчах между двумя противниками. Доступны режимы игры: Дуэль (каждый игрок играет со своей личной колодой) и Арена (перед началом арены каждому игроку приходится набирать колоду из ограниченного числа карт). Карты делятся на четыре типа: карты Существ, Легенды, Поддержка, Действий и Предметов. Все персонажи и явления связаны с историей, божествами и персонажами серии The Elder Scrolls. Каждый игрок выбирает, за какую расу Тамриэля он играет. В дальнейшем расу можно менять в любой момент (исключая текущий бой). Выбор расы определяет, какие именно дополнительные карты игрок будет получать в качестве вознаграждения с получением нового уровня. Карты существ могут быть улучшены — при достижении уровня игрок может получить в награду возможность выбора развития той или иной карт



# Eternal Card Game

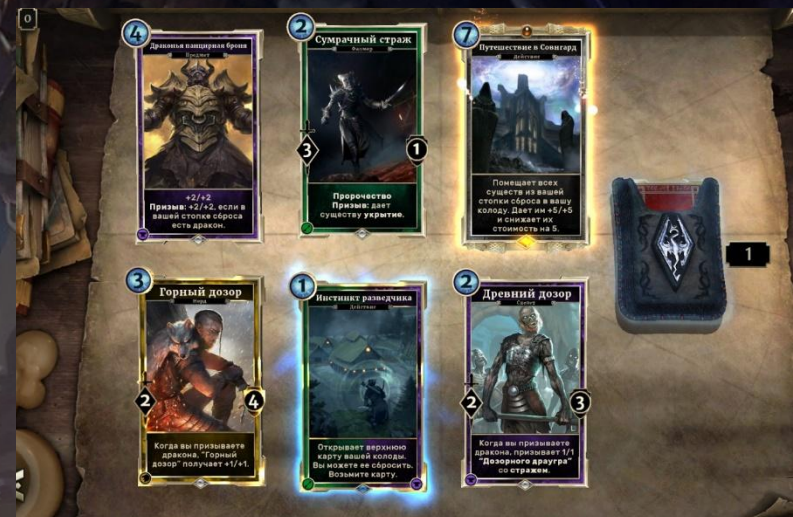
Eternal — Коллекционная карточная игра, разработанная американской студией Dire Wolf Digital.

Eternal представляет собой типичную коллекционную карточную игру на манер Magic: the Gathering. Собрав колоду из собственных или предложенных карт, игроку нужно снизить здоровье оппонента с 25 до 0 единиц, по очереди выкладывая карты на поле боя. В основе игры лежит уникальный мир, придуманный самим разработчиком. В нем сочетаются самые разные жанры: классическое фэнтези, вестерн, стим-панк и другие.



# Сбор коллекции

В любой ККИ необходимо покупать наборы карт (бустеры, паки) для пополнения своей коллекции карт. Как правило, в каждой ККИ карты имеют разный уровень редкости, от которого зависит их шанс выпадения. Понятное дело, что самые сильные и/или редкие карты выпадают крайне редко обычных игровых карт.



TES Legends



MTG



Hearthstone



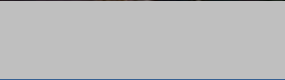



Gwent

# Шанс выпадения карт по редкости на примере Hearthstone



Каждый бустер (в Hearthstone – 5 карт) гарантировано содержит одну редкую карту. Эпические карты в среднем появляются в каждом пятом комплекте. Что касается легендарных карт, то для получения одной из них вам придется открыть примерно двадцать паков.

Шансы получения карт будут расти вместе с количеством открытых бустеров. Иными словами, если вам не везет и за 20 паков вам так и не выпала легендарная карта, шансы на ее выпадение будут все больше и больше, а после выпадения вернуться к начальным значениям. Есть также любой тип карт есть в золотом состоянии – это анимированная версия с золотой рамкой. Шанс выпадения таких карт существенно ниже простых карт.

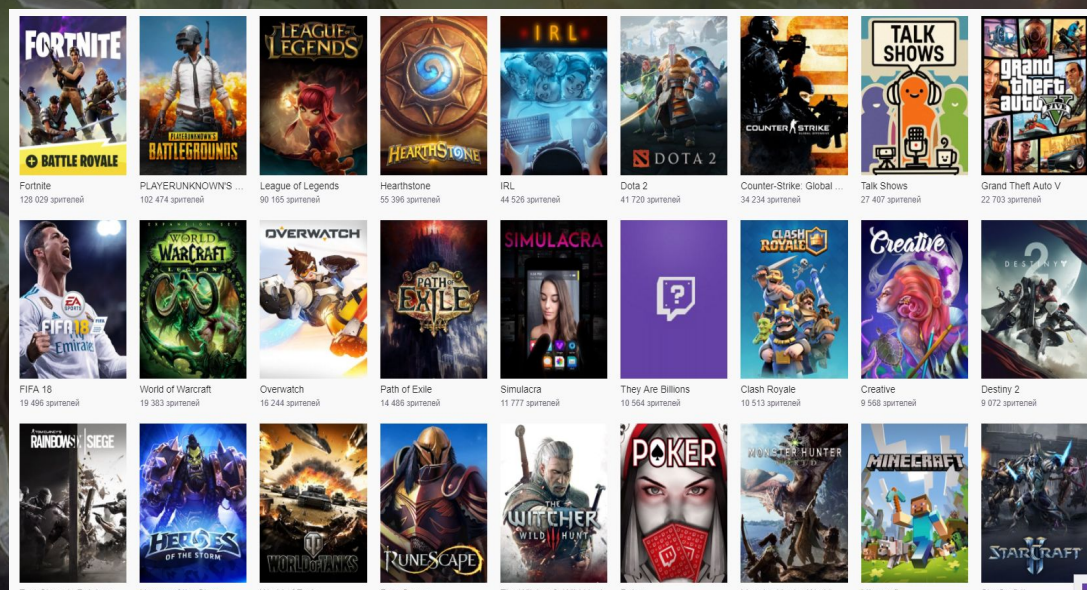
Цвет	Редкость	Шанс (1 карта в паке)	Шанс золотой (1 карта в паке)
	Обычная	3,5 карты на 5 карт	7.35%
	Редкая	1,07 карты на 5 карт	6.85%
	Эпическая	21.4%	1.54%
	Легендарная	5.4%	0.555%

# Популярность компьютерных ККИ

С каждым годом популярность подобных игр только растет. По таким ККИ как Hearthstone и Gwent проводят киберспортивные турниры разного уровня. Организуются так называемые «сходки» и «таверны», где фанаты своей карточной игры могут провести время в окружении таких же любителей игры, поучаствовать в особых событиях и пообщаться.

Поэтому все больше и больше производителей игр, пытаются создать свою собственную ККИ, с неповторимым дизайном, правилами и механикой.

Стримы карточных игр пользуются большой популярностью, к примеру Hearthstone входит в топ 5 самых просматриваемых игр на стрим-хостинге Twitch.



Hearthstone в топ 5 на Twitch

Спасибо за внимание!

